

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 05-245268

(43)Date of publication of application : 24.09.1993

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 04-049412

(71)Applicant : KONAMI KK

(22)Date of filing : 06.03.1992

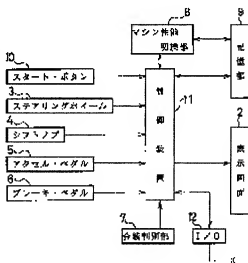
(72)Inventor : MATSUYAMA SHIGENOBU

## (54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a game machine which can select a performance of a character appearing in a game in accordance with a number of charged coins.

CONSTITUTION: A game machine which starts a game after detection of coins and in which the game is, carried out by manipulating a character with the use of a manipulating member, comprises a memory means 9 for storing different game performances which are given to a character in accordance with a number of charged coins, a number detecting means 11 for detecting a number of charged coins, and a performance change-over means 8 for changing over the game performance of the character in accordance with a number of coins detected by the number detecting means 11.



(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-245268

(43)公開日 平成5年(1993)9月24日

(51)Int.Cl.

A 63 F 9/22

識別記号

A

H

序内整理番号

F I

技術表示箇所

審査請求 有 請求項の数2(全6頁)

(21)出願番号 特願平4-49412

(22)出願日 平成4年(1992)3月6日

(71)出願人 000105637

コナミ株式会社

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2

(72)発明者 松山 重信

神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
コナミ株式会社内

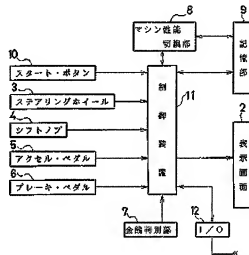
(74)代理人 弁理士 小谷 鋭司 (外3名)

(54)【発明の名称】 ゲーム機

(57)【要約】

【目的】 コインの投入枚数によりゲームに登場するキャラクターの性能を選択することのできるゲーム機を提供する。

【構成】 コインの投入を検出して開始され、操作部材でキャラクターを操作することによりゲームを行うゲーム機において、上記キャラクターに与えられる異なるゲーム性能を投入コイン枚数に対応させて記憶する記憶手段9と、コイン投入枚数を検出する枚数検出手段11と、該枚数検出手段11で検出されたコイン枚数に応じて上記キャラクターのゲーム性能を切り換える性能変更手段8とを備えた。



(2)

特開平5-245268

1

2

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 コインの投入を検出して開始され、操作部でキャラクターを操作することによりゲームを行うゲーム機において、上記キャラクターに与えられる異なるゲーム性能を投入コイン枚数に対応させて記憶する記憶手段と、コイン投入枚数を検出する枚数検出手段と、該枚数検出手段で検出されたコイン枚数に応じて上記キャラクターのゲーム性能を切り換える性能変更手段とを備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項2】 請求項1記載のゲーム機を通信手段で互いに少なくとも2台接続し、ゲーム機のキャラクター、ゲーム性能及び操作情報を互いに交換して表示し、キャラクターを操作してそれぞれのゲーム性能に基づいて競技を行うようにしたことを特徴とするゲーム機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、業務用ゲーム機に係り、特にコインの投入枚数によりゲームに登場するキャラクターの性能を選択できるゲーム機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、ゲーム機の一種に、ドライビングゲーム機があり、非常に人気が高い。このゲーム機では、表示されるキャラクターまたはマシンの性能は、固定されたものである。また、通信装置で互いに接続し、遊戯者同士が競争することのできるゲーム機もある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、1台で遊戯する場合に、固定された性能のキャラクターを操作しても遊戯者の個性が充分生かされない。また、通信装置で複数台接続して遊戯者間で競争する場合、実際のモータースポーツにおけるように、異なるマシン性能を持たせることにより、より多様なゲームの実現が期待される。

【0004】 本発明は、上記課題に鑑みてなされたもので、コインの投入枚数によりゲームに登場するキャラクターの性能を選択することのできるゲーム機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するために、本発明は、コインの投入を検出して開始され、操作部でキャラクターを操作することによりゲームを行うゲーム機において、上記キャラクターに与えられる異なる

ゲーム性能を投入コイン枚数に対応させて記憶する記憶手段と、コイン投入枚数を検出する枚数検出手段と、該枚数検出手段で検出されたコイン枚数に応じて上記キャラクターのゲーム性能を切り換える性能変更手段とを備えた構成である（請求項1）。

【0006】 また、請求項1記載のゲーム機を通信手段で互いに少なくとも2台接続し、ゲーム機のキャラクター、ゲーム性能及び操作情報を互いに交換して表示し、キャラクターを操作してそれぞれのゲーム性能に基づいて競技を行うものである（請求項2）。

【0007】

【作用】 本発明によれば、記憶手段に記憶された、ゲームのキャラクターに与えられる異なるゲーム性能から、性能変更手段により、投入されたコイン枚数に応じてゲーム性能が切り換えられて、ゲームが行われる。

【0008】 また、請求項2記載の発明によれば、ゲーム機が通信手段で互いに少なくとも2台接続され、ゲーム機のキャラクター、ゲーム性能及び操作情報が互いに交換されて表示される。その表示されるキャラクターを操作してそれぞれのゲーム性能に基づいて競技が行われる。

【0009】

【実施例】 図4は本発明が適用されるドライビングゲーム機を示す外観図で、(a)は正面図で、(b)は側面図である。本ドライビングゲーム機は、遊戯者がシート1に座り、CRT等の表示画面2を見ながらステアリングホイール3を促して、模擬運転を行うように切替えている。シフトノブ4は例えば「H」と「L」に切り換えられるようになっており、スタート時のみ「L」にして、通常の運転中は「H」にしておくものである。アクセル・ペダル、ブレーキ・ペダルはそれぞれ加速、減速に使用するものである。

【0010】 図1は本発明が適用されるドライビングゲーム機の構成を示すブロック図である。全線検出部7は硬貨の投入を検出し、硬貨投入信号を出力するものである。マシン性能切替部8は投入された硬貨の枚数に基づき、ゲームのキャラクターであるマシンの性能を切り換えるものである。本実施例では、¥100硬貨が1〜3枚の投入で、マシンの性能がVer. 1〜Ver. 3の3種類に切り換えられるようにされている。表1にVer. 1を基準にしたときのマシン性能の比較を示す。

【0011】

【表1】

(3)

特開平5-245268

3

4

	Ver.1	Ver.2	Ver.3
コーナリング速度	1	1.2	1.2
傾斜路での加速度(上り)	1	1.5	2
傾斜路での加速度(下り)	1	1.2	1.4
降雨時の加速度	1	0.8	1
降雨時のコーナリング速度	1	1.2	0.8

【0012】記憶部9は上記マシン性能、マシンキャラクター、サーキット場等の背景画面及びゲームのプログラムを記憶するもので、ROM等で構成されている。スタート・ボタン10はマシン性能が選択された後に、ゲームをスタートさせるものである。

【0013】制御装置11は本ドライビングゲームの動作を制御するものでマイクコンピュータ等で構成され、スタート・ボタン10からの信号によりゲームをスタートし、記憶部9に記憶されているゲームのプログラムに従ってゲームを進めていくものである。また、全検出部7からの硬貨投入信号に基づいて、投入された硬貨の数を計数するものである。また、ステアリングホイール3、シフトノブ4、アクセル・ペダル5及びブレーキ・ペダル6からの信号に基づいて、運転状況等を表示画面2に表示するものである。

【0014】1/012は各ゲーム機間の通信を行うインターフェースで、選択したキャラクター、その性能情報及び各遊戯者の操作情報を互いに交信するものである。

【0015】次に、本ドライビングゲームの動作について、図2、図3を用いて説明する。図2は本ドライビングゲームにおけるマシン選択手順を示すフローチャートである。図3は表示画面2の例で、(a)は車の選択画面で、(b)はゲーム中の一画面である。

【0016】電源がオンになると、表示画面2にデモ画面が表示され(ステップS1)、硬貨が投入されないときは(ステップS2でNO)、これを継続し、全検出部7で¥100が投入されたことを検出すると(ステップS2でYES)、表示画面2を、デモ画面から図3(a)のような車の選択画面に切り換え、Ver.1の車を点滅させる(ステップS3)。

【0017】次に、¥100の追加投入があるかどうかを判断し(ステップS4)、無ければ、スタート・ボタン10が押されたかどうかを判断し(ステップS5)、押されなければ、ステップS3に戻り、押されれば、ステップS11に進む。

【0018】一方、ステップS4において、¥100の追加投入があれば、車の選択画面において、Ver.2の車を点滅させ(ステップS6)、さらに、¥100の追加投入があるかどうかを判断する(ステップS7)。

そして、追加投入が無ければ、スタート・ボタン10が押されたかどうかを判断し(ステップS8)、押されなければ、ステップS6に戻り、押されれば、ステップS11に進む。

【0019】一方、ステップS7において、更に¥100の追加投入があれば、車の選択画面において、Ver.3の車を点滅させ(ステップS9)、スタート・ボタン10が押されたかどうかを判断し(ステップS10)、押されなければ、ステップS9に戻る。スタート・ボタン10が押されれば、1/012を介して接続されている全ゲーム機のエンタリが完了したかどうかを判断し(ステップS11)、完了すれば本ルーチンを終了して、図3(b)に示すようにゲームをスタートし、完了していなければ、ステップS11に最初に到達してから20秒経過したかどうかを判断し(ステップS12)、経過していなければ、ステップS11に戻り、一方、20秒経過すれば、本ルーチンを終了して、ゲームをスタートする。

【0020】このように、投入される硬貨の枚数により車の性能を選択できるもので、遊戯者の好みの性能でゲームを楽しむことができるとともに、マシンの性能差をゲーム上のハンディキャップとして利用することができる。また、1台のゲーム機で複数のゲーム性能を有する場合でも、各性能を選択する選択ボタン等を別途追加することなく、簡潔な構成で実現できる。更に、乾いた路面、あるいは濡れた路面、また道路幅等の、道路状況の設定によりマシンの長所、短所が強調されて、ゲームに新たな面で魅力を加えることができる。

【0021】なお、硬貨ではなく、硬貨と等価のコイン等を使用する場合には、全検出部7は、使用するコイン等を検出するものにすればよい。

【0022】また、本発明例では、複数のゲーム機を接続する場合について説明したが、1台のゲーム機でも同様に好みのゲーム性能を楽しむことができる。

【0023】また、本発明は、ドライビングゲームに限られるものではなく、支払う金額に応じてゲームの車象に変化を与えることができるような、一般的なゲームにも適用することができる。

【0024】

【発明の効果】以上、本発明は、コインの投入を検出し

(4)

特開平5-245268

5

6

て開始され、操作部材でキャラクターを操作することによりゲームを行うゲーム機において、上記キャラクターに与えられる異なるゲーム性能を投入コイン枚数に対応させて記憶する記憶手段と、コイン投入枚数を検出する枚数検出手段と、該枚数検出手段で検出されたコイン枚数に応じて上記キャラクターのゲーム性能を切り換える性能変更手段とを備えたので、1台のゲーム機でありながら、しかも、性能を選択する選択ボタン等を別途付加することなく、自分の好みのゲーム性能の下でのゲームを行うことができる。

【0025】また、請求項2記載の発明は、ゲーム機を通信手段で互いに少なくとも2台接続し、ゲーム機のキャラクター、ゲーム性能及び操作情報を互いに通信して表示し、キャラクターを操作してそれぞれのゲーム性能に基づいて競技を行うようにしたので、互いに好みのゲーム性能で競技を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が適用されるドライビングゲーム機の構成を示すブロック図である。

\*【図2】本ドライビングゲームにおけるマシン選択手順を示すフローチャートである。

【図3】表示画面2の例で、(a)は車の選択画面で、(b)はゲーム中の一画面である。

【図4】本発明が適用されるドライビングゲーム機を示す外観図で、(a)は正面図で、(b)は側面図である。

【符号の説明】

2 表示画面

10 ステアリングホイール

4 シフトノブ

5 アクセル・ペダル

6 ブレーキ・ペダル

7 金銭検出部

8 マシン性能切換部

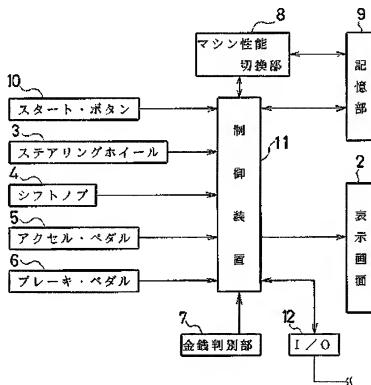
9 記憶部

10 スタート・ボタン

11 制御装置

12 I/O

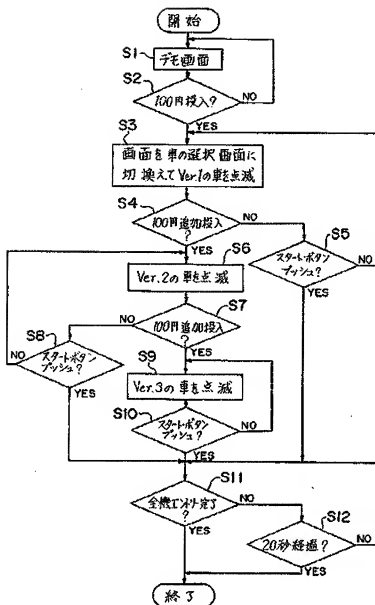
【図1】



(5)

特開平5-245268

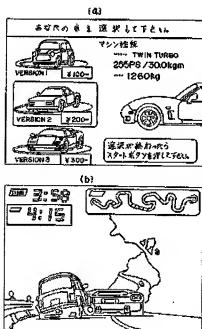
【図2】



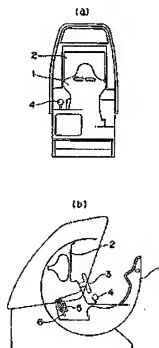
(6)

特開平5-245268

【図3】



【図4】



[print](#) | [export](#)

**Publication number:** JP2002159755 A2  
**Publication country:** JAPAN  
**Publication type:** APPLICATION  
**Publication date:** 20020604  
**Application number:** JP20000348379  
**Application date:** 20001115  
**Priority:** JP20000348379 20001115 ;  
**Assignee:** TAIWAN IJI KAGI KOFUN YUGENKOSHI ;  
**Assignee<sup>std</sup>:** MOGYOTATSU KOFUN YUGENKOSHI ; TAIWAN IJI KAGI KOFUN YUGENKOS ;  
**Inventor<sup>std</sup>:** RO KEIKI ;  
**International class<sup>1-7</sup>:** A63F13/12 ; G06F15/00 ;  
**International class<sup>8</sup>:** A63F13/12 20060101 I C ; A63F13/12 20060101 I A ; G06F15/00 20060101 I C ; G06F15/00 20060101 I A ;  
**Title:** MULTI-PERSON INTERACTIVE NETWORK GAME ONLINE METHOD  
**Abstract:** PROBLEM TO BE SOLVED: To effectively reduce online frequency band width loads and to solve such problem that a multi-person interactive network online game can not be fluently advanced.SOLUTION: By utilizing a personal computer and being online with a network, many players enter the same virtual environment within the game software of a center host machine. The center host machine selects an area host machine at the time of advancing the game from a plurality of the personal computers online with it and the selected area host machine undertakes the data flow communication work of the area. The respective area host machines can be online with each other and the personal computers of the remaining players are online with the respective area host machines and are not online directly with the center host machine. In such a manner, the network structure of the multi-person interactive online game is constituted.

---